

TUGAS AKHIR
DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (DP3A)
PENGEMBANGAN SANGGAR ANIMASI GMC SEBAGAI
***YOUTH CREATIVE MEDIA INDUSTRY* DI SURAKARTA**
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER



Diajukan sebagai pelengkap dan syarat guna mencapai gelar Sarjana Teknik
Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun Oleh :

Widya Anggelia Wulandari

NIM D300140153

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2016

LEMBAR PERSETUJUAN

DP3A Tugas Akhir

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Crative Media Industry* di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Penyusun : Widya Anggelia Wulandari

Nim : D300140153

Disetujui untuk Disampaikan Dihadapan

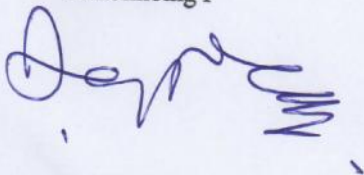
Dewan Penguji Tugas Akhir

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Surakarta, 22 Oktober 2015

Pembimbing I



Dr. Ir. Qomarun, MM

Surakarta, 22 Oktober 2015

Pembimbing II



Ms. Priyono, ST, MT

LEMBAR PENILAIAN

Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (DP3A)

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Crative Media Industry* di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Penyusun : Widya Anggelia Wulandari

Nim : D300140153

Setelah melalui tahap pengujian

Dihadapan dewan penguji pada tanggal, 26/10/2015

Dinyatakan.....*Lulus*.....dengan Nilai *80,2 / A* *Yamp*

Surakarta, *04/11* 2015

Penguji I : Dr. Ir. Qomarun, MM

(.....*[Signature]*.....)

Penguji II : Ms. Priyono N, ST, MT

(.....*[Signature]*.....)

Penguji III : Ir.Samsudin Raidi, MSc

(.....*[Signature]*.....)

LEMBAR PENGESAHAN

STUDIO TUGAS AKHIR

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Crative Media Industry* di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Penyusun : Widya Anggelia Wulandari

Nim : D300140153

Setelah melalui tahap pengujian

Dihadapan dewan penguji pada tanggal, 26./.../2016

Dinyatakan...LULUS...dengan Nilai...79.7/A...

Surakarta, 03/02/2016

Pembimbing I : Dr. Ir. Qomarun, MM

Pembimbing II : Ms. Priyono N, ST, MT

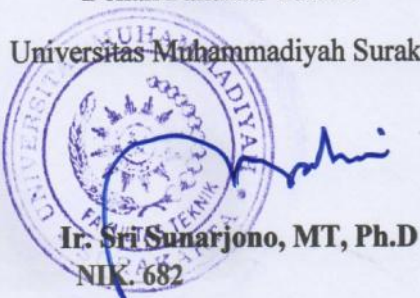
Penguji I : Ir. Nurhasan, MT

Penguji II : Yayi Arsandrie, ST, MT

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

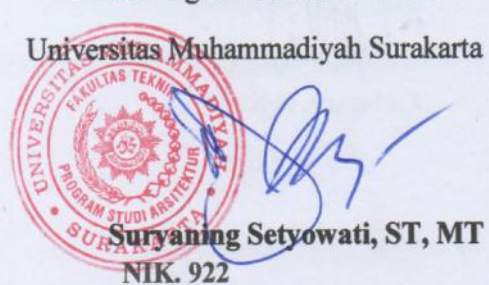
Universitas Muhammadiyah Surakarta



Ir. Sri Sunarjono, MT, Ph.D
NIK. 682

Ketua Program Studi Arsitektur

Universitas Muhammadiyah Surakarta



Suryaning Setyowati, ST, MT
NIK. 922

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan atau memperoleh hibah disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surakarta, 12 Februari 2016

Yang membuat pernyataan



Widya Anggelia W

D300140153

ABSTRAK

Saat ini banyak sanggar animasi bermunculan ditengah industri animasi di Indonesia, khususnya di kota Surakarta. Salah satunya pusat pelatihan animasi yang telah berdiri cukup lama yaitu Sanggar Animasi GMC atau lebih dikenal dengan *GMC Animation* yang merupakan suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan yaitu proses menampilkan obyek-obyek gambar sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup. Pada tanggal 20 September 2013 di Jakarta, Solo dinobatkan sebagai Kota Kreatif Nasional. Penobatan ini tentunya tidak lepas dari kreatifitas para pemuda Solo, karena para pemuda biasanya memiliki kreatifitas yang tinggi. Oleh karena itu, sanggar animasi ini nantinya akan dikembangkan ke arah industri media kreatif (media cetak dan media audio visual) untuk mewadahi kreatifitas pemuda Solo. Industri kreatif sangat memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi melalui gagasan atau ide yang inovatif. Untuk itu perlu dilakukan Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer. Tujuannya adalah untuk mewadahi kreatifitas pemuda di sektor media dengan melakukan suatu kegiatan yang mencakup proses pengenalan, pelatihan, pembelajaran, penciptaan dan produksi di Surakarta dalam bidang media.

Kata kunci: Animasi, Industri Kreatif, Media Industry

ABSTRACT

Today many animation studio in the middle of the animation industry in Indonesia, especially in Surakarta. One of them namely is GMC Animation Studio or better known as the GMC Animation which a place or means used by a community or group of people to do an activity that is the process of displaying objects so that the image will appear live. On 20 September 2013 in Jakarta, Solo was named the National Creative City. This coronation is not out of Solo's Youth Creativity, because the young people typically have high creativity. Therefore, this animation studio will be developed to creative media industry (print and audio-visual media) to accommodate Solo's youth creativity. Creative industry need of human resources of high quality through the notion or innovative idea. So, necessary development of GMC's Animation Studio as Youth Creative Media Industry in Surakarta with Contemporary Architecture approach. The goal is to accommodate youth creativity in the media sector to do an activity such as training, learning, creation and production in Surakarta in media sector.

Key Words: Animation, Creative Industry, Media Industry

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Pengembangan Sanggar Animasi GMC sebagai *Youth Creative Media Industry* di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer” dengan baik sebagai salah satu persyaratan mendapatkan gelar Strata 1 (S1) di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta..

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dari pihak-pihak yang bersangkutan. Untuk itu, atas segala bentuk bantuannya penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Suryaning Setyowati, ST, MT selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta
2. Bapak Ir. Nurhasan, MT selaku Sekretaris Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta
3. Bapak Dr. Ir. Qomarun, MM selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
4. Bapak Ms.Priyono Nugroho, ST, MT selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
5. Ibu Suharyani, ST selaku Koordinator Tugas Akhir periode Juli-Oktober 2015.
6. Semua dosen, staff dan karyawan Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta.
7. Sanggar Animasi GMC Surakarta yang telah memberikan izin sebagai tema tugas akhir.
8. Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kota Surakarta
9. Ayah, ibu, dan adik serta seluruh keluarga yang selalu memberikan motivasi, kasih sayang dan do'anya kepada penulis.

10. Sahabat tersayang “WETCY “ di tanah kelahiran , sahabat masa kecil ketika dibangku Sekolah Dasar dahulu, keempat sahabat ketika di kampus lama yang selalu memberikan semangat dan doa’nya.
11. Teman-teman kos Kenlanti yang setiap hari menyemangati dan memberi dukungan, teman-teman Prasasti 2011 , tim Sayembara “*Mid End Residential*” & tim sayembara “*Share House*” yang memberi pencerahan terhadap desain arsitektur dan teman-teman arsitektur angkatan 2011, 2012 dan 2013 yang banyak memberikan kontribusi.
12. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini. Penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan. Amin.

Surakarta, 22 Oktober 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENILAIAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN STUDIO TUGAS AKHIR.....	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Judul.....	1
1.2 Pengertian Judul	1
1.3 Latar Belakang	3
1.3.1 Tren Animasi dan Animator di Indonesia.....	3
1.3.2 Solo sebagai Kota Kreatif Nasional	7
1.3.3 Sejarah Animasi GMC Surakarta.....	9
1.4 Rumusan Permasalahan	12
1.4.1 Permasalahan.....	12
1.4.2 Persoalan	12
1.5 Tujuan dan Sasaran	13
1.5.1 Tujuan	13
1.5.2 Sasaran	13
1.6 Lingkup dan Batasan Pembahasan.....	13
1.6.1 Lingkup Pembahasan	13
1.6.2 Batasan Pembahasan	14

1.7 Keluaran	14
1.8 Metode Pembahasan.....	14
1.8.1 Metode Pengumpulan Data	14
1.8.2 Analisa dan Sintesa	15
1.9 Sistematika Pembahasan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Animasi	17
2.1.1 Pengertian Animasi	17
2.1.2 Sejarah Animasi	17
2.1.3 Perkembangan Film Animasi Indonesia	19
2.1.4 Jenis-Jenis Animasi.....	21
2.1.5 Produksi Animasi.....	22
2.1.6 Proses Pembuatan Film Animasi	23
2.1.7 Tim Produksi Animasi	27
2.1.8 Manfaat Animasi.....	30
2.2 Ekonomi Kreatif.....	32
2.2.1 Pengertian Ekonomi Kreatif dan Industri Kreatif	32
2.2.2 Sektor Industri Kreatif.....	33
2.2.3 Sektor Media	34
2.2.4 Studi Banding.....	71
2.3 Arsitektur Kontemporer	83
2.3.1 Sejarah Arsitektur Kontemporer	83
2.3.2 Pengertian Arsitektur Kontemporer	84
2.3.3 Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer	85
2.3.4 Contoh Karya Arsitektur Kontemporer.....	88
BAB III TINJAUAN UMUM KOTA SURAKARTA	95
3.1 Lokasi/ Data Fisik	95
3.1.1 Tinjauan Umum Kota Surakarta	95
3.1.2 Geografi dan Iklim	96
3.1.3 Hidrogeologi	98
3.1.4 Transportasi.....	99

3.2 Data Non Fisik	100
3.2.1 Kependudukan.....	100
3.3 Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031	101
3.3.1 Rencana Struktur Ruang	101
3.3.2 Penetapan Kawasan Strategis.....	103
3.3.3 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Kawasan Perdagangan dan Jasa	104
3.3.4 Ketentuan Umum Peraturan Zonasi Kawasan Industri	106
3.4 Tinjauan Lokasi Pengembangan Sanggar Animasi	107
3.4.1 Kecamatan Jebres.....	107
3.4.2 Kelurahan Mojosongo	108
3.5 Data Kegiatan Animasi di Surakarta.....	111
3.6 Gagasan Perancangan.....	112
3.6.1 Tugas, Peran dan Fungsi Sanggar Animasi GMC sebagai Youth Creative Media Indsutry.....	113
3.6.2 Sasaran dan Lingkup Pelayanan Sanggar Animasi GMC sebagai Youth Creative Media Indsutry.....	114
BAB IV ANLISA PENDEKATAN SERTA KONSP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	115
4.1 Analisa dan Konsep Site	115
4.1.1 Analisa dan Pemilihan Lokasi.....	115
4.1.2 Penentuan Lokasi	116
4.1.3 Spesifikasi Ukuran Site	118
4.2 Analisa Pengolahan Site.....	118
4.2.1 Analisa Pencapaian	118
4.2.2 Analisa Matahari	119
4.2.3 Analisa Angin	120
4.2.4 Analisa Kebisingan	121
4.2.5 Analisa view dan orientasi bangunan.....	122
4.2.6 Analisa vegetasi	123
4.2.7 Analisa perzoningan.....	125
4.3 Analisa dan Konsep Ruang	126

4.3.1 Analisa Kegiatan dan Kebutuhan Ruang	126
4.3.2 Analisa Besaran Ruang	137
4.3.3 Analisa Pola Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang	152
4.4 Analisa dan Konsep Massa	159
4.4.1 Analisa Bentuk dan Tata Massa Bangunan.....	159
4.5 Analisa dan Konsep Tampilan Arsitektur (eksterior dan interior).....	160
4.5.1 Pendekatan Konsep Ide Bentuk Bangunan	160
4.5.2 Analisa Penampilan Eksterior Bangunan.....	161
4.5.3 Analisa Penampilan Interior Bangunan	162
4.5.4 Pendekatan Konsep Material Bangunan	165
4.6 Analisa dan Konsep Struktur dan Utilitas	167
4.6.1 Analisa Sub Struktur	167
4.6.2 Analisa Super Struktur	168
4.6.3 Analisa Upper Struktur	169
4.6.4 Analisa Sistem Jaringan Air Bersih	170
4.6.5 Analisa Sistem Jaringan Air Kotor	171
4.6.6 Analisa Instalasi Listrik	171
4.6.7 Analisa Penanggulangan Kebakaran.....	172
4.6.8 Analisa Sistem Penangkal Petir	173
4.6.9 Analisa Pembuangan Sampah	174
4.6.10 Analisa Sistem Penghawaan	174
4.6.11 Analisa Sistem Pencahayaan.....	175
4.6.12 Analisa Transportasi Vertikal	176
4.6.13 Sistem Akustik	177
4.6.14 Analisa dan Konsep Pendekatan Arsitektur Kontemporer.....	178
DAFTAR PUSTAKA	180

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Film Star Wars</i>	4
Gambar 1.2 Sosialisasi <i>Solo Creative City Network</i>	8
Gambar 1.3 Tampak depan Sanggar Animasi GMC.....	9
Gambar 1.4 Bapak Mulyono selaku Direktur GMC Animation.....	10
Gambar 1.5 Suasana ruang studio dan kondisi pelatihan Animasi GMC Surakarta.....	12
Gambar 2.1 Prinsip kerja alat <i>Thaumatrope</i>	18
Gambar 2.2 Prinsip kerja alat <i>Phenakistoscope</i>	18
Gambar 2.3 Prinsip kerja alat <i>Stroboscope</i> dan <i>Zoetrope</i>	19
Gambar 2.4 Film Animasi Si Huma.....	20
Gambar 2.5 Film Animasi Homeland.....	21
Gambar 2.6 Struktur Sederhana Perusahaan Penerbitan Pers.....	35
Gambar 2.7 Struktur Sederhana Bidang Redaksi.....	37
Gambar 2.8 Struktur Sederhana Percetakan Pers.....	39
Gambar 2.9 Struktur Sederhana Bidang Usaha.....	41
Gambar 2.10 Struktur Lengkap Usaha Penerbitan Pers.....	42
Gambar 2.11 Contoh Film Dokumenter.....	44
Gambar 2.12 Contoh Film Cerita Pendek.....	44
Gambar 2.13 Contoh Film Cerita Panjang.....	45
Gambar 2.14 Skema Tahap Pra Produksi.....	48
Gambar 2.15 Skema Tahap Produksi.....	51
Gambar 2.16 Skema Tahap Pasca Produksi.....	52
Gambar 2.17 Ilustrasi Kegiatan Produksi di Studio.....	55
Gambar 2.18 Ilustrasi Penataan Cahaya.....	57

Gambar 2.19 Ilustrasi Penataan Cahaya.....	57
Gambar 2.20 Jenis Mikrofon.....	58
Gambar 2.21 Ilustrasi Penempatan Mikrofon.....	58
Gambar 2.22 Ilustrasi Kegiatan Penataan dekorasi.....	59
Gambar 2.23 Ilustrasi Kegiatan Penataan dekorasi.....	61
Gambar 2.24 Standar Digital Televisi.....	62
Gambar 2.25 Jenis menara <i>green field</i> dan <i>roof top</i>	64
Gambar 2.25 Tampak Depan <i>Office Building</i>	97
Gambar 2.26 Ilustrasi Jarak Bebas Menara di atas 60 Meter Terhadap Jaringan Jalan.....	66
Gambar 2.27 Ilustrasi Jarak Bebas Menara di atas 60 Meter Terhadap Bangunan terdekat.....	67
Gambar 2.28 Tampak Depan <i>Office Building</i>	71
Gambar 2.29 <i>Make-Up Room</i> dan <i>Master Control</i>	72
Gambar 2.30 <i>Studio Room</i>	72
Gambar 2.31 <i>Post Production</i> dan <i>Wardrobe</i>	73
Gambar 2.32 <i>Screening Theater</i> dan <i>Audio Recording</i>	73
Gambar 2.33 <i>Offices</i>	73
Gambar 2.34 <i>Publishing</i> dan <i>Recreation Area</i>	73
Gambar 2.35 <i>Animator Studio</i>	74
Gambar 2.36 <i>Audio Studio</i>	75
Gambar 2.37 <i>Editing Suites</i>	75
Gambar 2.38 <i>Motion Capture Studio</i>	75
Gambar 2.39 <i>Web and New Media</i>	76
Gambar 2.40 Tampak Depan Griya Solopos.....	76
Gambar 2.41 <i>Lobby</i> dan Ruang Pelayanan Iklan.....	77
Gambar 2.42 Ruang Reporter.....	77
Gambar 2.43 Ruang Kantor Solopos FM.....	78

Gambar 2.44 Gudang Percetakan Solo Pos dari luar.....	78
Gambar 2.45 Interior Gudang Percetakan Solo Pos.....	78
Gambar 2.46 Tampak Depan MTA TV dan MTA FM.....	80
Gambar 2.47 Area Parkir dan Ruang Tamu.....	80
Gambar 2.48 Ruang Studio Siaran.....	81
Gambar 2.49 <i>Master Contorl Room</i> dan Ruang Pemancar.....	82
Gambar 2.50 Ruang Narasumber dan Ruang Penyiar.....	83
Gambar 2.51 Fasad Bangunan <i>NAU Restaurant</i>	89
Gambar 2.52 Dek Kayu dan kolam kecil dan Interior <i>NAU Restaurant</i>	90
Gambar 2.53 Keindahan Eksterior <i>Walt Disney Concert Hall</i>	90
Gambar 2.54 Rangka Baja <i>Walt Disney Concert Hall</i>	91
Gambar 2.55 Interior Akustik <i>Walt Disney Concert Hall</i>	92
Gambar 2.56 Permainan Bentuk Geometri Perumahan Habitat 67.....	93
Gambar 2.57 Permainan Bentuk Geometri Perumahan Habitat 67.....	94
Gambar 2.58 Denah Perumahan Habitat 67.....	94
Gambar 3.1 Peta Kota Surakarta.....	96
Gambar 3.2 Rata-rata Suhu Udara, Kelembaban, Tekanan Udara, Arah Angin dan Kecepatan Angin Tahun 2013	97
Gambar 3.3 Banyaknya Curah Hujan dan Hari Hujan di rinci setiap bulan Tahun 2013.....	97
Gambar 3.4 Penduduk Kota Surakarta Menurut Dewasa, Anak, dan Jenis Kelamin Tahun 2013.....	101
Gambar 3.5 Peta Rencana Struktur Ruang Kota Surakarta.....	103
Gambar 3.6 Peta Rencana Kawasan Strategis Kota Surakarta.....	104
Gambar 3.7 Peta Kecamatan Jebres.....	108
Gambar 3.8 Tinggi Tempat dan Kemiringan Tanah di Tiap Kelurahan 2013.....	109
Gambar 3.9 Tinggi Peta Kelurahan Mojosongo.....	110

Gambar 4.1	Kondisi Eksisting Site dan sekitarnya.....	116
Gambar 4.2	Ukuran Eksisting Site.....	117
Gambar 4.3	Konsep Perencanaan ME.....	118
Gambar 4.4	Konsep Perencanaan Analisa Matahari.....	120
Gambar 4.5	Konsep Perencanaan Analisa Angin.....	121
Gambar 4.6	Konsep Perencanaan Analisa Kebisingan.....	122
Gambar 4.7	Konsep Perencanaan Analisa <i>View</i> dan Orientasi bangunan.....	123
Gambar 4.8	Konsep Perencanaan Analisa Vegetasi.....	124
Gambar 4.9	Ilustrasi Konsep Perencanaan Analisa Vegetasi	124
Gambar 4.10	Analisa Perzoningan.....	126
Gambar 4.11	Pola Kegiatan Pengunjung.....	127
Gambar 4.12	Pola Kegiatan Pengelola.....	128
Gambar 4.13	Pola Organisasi Ruang Makro.....	152
Gambar 4.14	Pola Organisasi Ruang Kegiatan Penerima.....	153
Gambar 4.15	Pola Organisasi Ruang Kegiatan Pengelola.....	154
Gambar 4.16	Pola Organisasi Ruang Kegiatan Pelatihan.....	155
Gambar 4.17	Pola Organisasi Ruang Kegiatan Produksi Animasi.....	156
Gambar 4.18	Pola Organisasi Ruang Kegiatan Produksi Film.....	157
Gambar 4.19	Pola Organisasi Ruang Kegiatan Percetakan.....	157
Gambar 4.20	Pola Organisasi Ruang Kegiatan Penyiaran televisi dan radio.....	158
Gambar 4.21	Pola Tata Masa Bangunan.....	159
Gambar 4.22	Ide gubahan massa.....	160
Gambar 4.23	Konsep zoning vertikal.....	161
Gambar 4.24	Analisa Penampilan Eksterior.....	162
Gambar 4.25	Contoh penerapan warna lantai pada hall.....	163
Gambar 4.26	Contoh penerapan warna dinding	164

Gambar 4.27 Pondasi sumuran	165
Gambar 4.28 Sistem <i>rigid frame</i>	168
Gambar 4.29 Rangka baja dan penutup atap <i>zincalume</i>	169
Gambar 4.30 Penangkal petir sistem radius.....	173
Gambar 4.31 <i>Cooler turbin ventilator</i>	175
Gambar 4.32 Analisa dan Konsep Pendekatan Arsitektur Kontemporer.....	179

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Lembaga pendidikan dengan program pendidikan animasi.....	3
Tabel 1.2	Animator Indonesia yang terlibat dalam pembuatan film animasi.....	5
Tabel 1.3	Nama Studio Animasi terkenal di Indonesia.....	6
Tabel 3.1	Data Kegiatan Animasi di Surakarta.....	111
Tabel 4.1	Konsep Ketinggian dan Koefisien Bangunan	117
Tabel 4.1	Kelompok Kegiatan Kreatif.....	129
Tabel 4.2	Kelompok Kegiatan Penerima.....	129
Tabel 4.3	Kelompok Kegiatan Pengelola.....	130
Tabel 4.4	Kelompok Kegiatan Pelatihan/Pendidikan.....	132
Tabel 4.5	Kelompok Kegiatan Produksi Animasi.....	132
Tabel 4.6	Kelompok Kegiatan Produksi Film	133
Tabel 4.7	Kelompok Kegiatan Jasa Penerbitan dan Percetakan.....	134
Tabel 4.8	Kelompok Kegiatan Penyiaran Televisi dan Radio.....	136
Tabel 4.9	Kelompok Kegiatan Penyiaran Televisi dan Radio.....	137
Tabel 4.10	Besaran ruang Kegiatan Penerima.....	139
Tabel 4.11	Besaran Ruang Kegiatan Pengelola.....	140
Tabel 4.12	Besaran Ruang Kegiatan Pelatihan Animasi.....	142
Tabel 4.13	Besaran Ruang Kegiatan Produksi Animasi.....	144
Tabel 4.14	Besaran Ruang Kegiatan Produksi Film	145
Tabel 4.15	Besaran Ruang Kegiatan Penerbitan dan Percetakan.....	146
Tabel 4.16	Besaran Ruang Kegiatan Penyiaran Televisi dan Radio.....	148
Tabel 4.17	Besaran Ruang Kegiatan Penunjang dan servis.....	149
Tabel 4.18	Rekapitulasi Luasan Kebutuhan Ruang	151
Tabel 4.19	Analisa Penerapan Material Eksterior.....	165
Tabel 4.20	Analisa Penerapan Material Interior.....	166